

Proske, Antje; Damnik, Gregor; Körndle, Hermann

Learners-as-Designers. Wissensräume mit kognitiven Werkzeugen aktiv nutzen und konstruieren

Köhler, Thomas [Hrsg.]; Neumann, Jörg [Hrsg.]: Wissensgemeinschaften. Digitale Medien – Öffnung und Offenheit in Forschung und Lehre. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2011, S. 198-208. - (Medien in der Wissenschaft; 60)



Quellenangabe/ Reference:

Proske, Antje; Damnik, Gregor; Körndle, Hermann: Learners-as-Designers. Wissensräume mit kognitiven Werkzeugen aktiv nutzen und konstruieren - In: Köhler, Thomas [Hrsg.]; Neumann, Jörg [Hrsg.]: Wissensgemeinschaften. Digitale Medien – Öffnung und Offenheit in Forschung und Lehre. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2011, S. 198-208 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-116610 - DOI: 10.25656/01:11661

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-116610>

<https://doi.org/10.25656/01:11661>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der:


Leibniz-Gemeinschaft

Thomas Köhler, Jörg Neumann (Hrsg.)

Wissensgemeinschaften

Digitale Medien – Öffnung und Offenheit in Forschung und Lehre



Waxmann 2011
Münster/New York/München/Berlin

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft; Band 60

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

ISBN 978-3-8309-2545-3

ISSN 1434-3436

© Waxmann Verlag GmbH, 2011

Postfach 8603, 48046 Münster

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Titelfoto: Lutz Liebert, Medienzentrum TU Dresden

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.
Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des
Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Thomas Köhler, Jörg Neumann

Integration durch Offenheit.

Wissensgemeinschaften in Forschung und Lehre 11

Organisationsübergreifende Integration digitaler Medien in Lehre (E-Learning), in Forschung und universitärem Bildungsmanagement (E-Science)

Von der Digital Academic Culture zur E-Science

Martin Ebner, Sandra Schön

Mit Vielen offene Bildungsressourcen erstellen:

Neue Wege der Erstellung von Lehrbüchern am Beispiel von L3T..... 21

Jana Riedel, Corinna Jödicke, Romy Wolff, Eric Schoop, Ralph Sonntag

Hochschultyp- und fachübergreifende Kompetenzförderung mit

und für Social Media 36

Isa Jahnke, Sandra Sülzenbrück, Roberto Avanzi, Frank Meyer

zu Heringdorf, Gerald Enzner, Viola Hofmann, Beate Schmuck,

Dorothea Voss-Dahm

Mensch 3.0: Risikokompetenz und Risikowahrnehmung

im Umgang mit neuen Technologien 47

Hochschulentwicklung: Strategie und Organisation von Medien in der Wissenschaft

Martina Reitmaier, Daniel Apollon, Thomas Köhler

Rollen bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten 59

Thomas Sporer, Astrid Eichert, Julia Brombach, Miriam Apffelstaedt,

Ralph Gnädig, Alexander Starnecker

Service Learning an Hochschulen: das Augsburger Modell..... 70

Technologie und Infrastruktur von E-Learning und E-Science

Jonas Schulte, Reinhard Keil, Andreas Oberhoff

Unterstützung des ko-aktiven Forschungsdiskurses durch

Synergien zwischen E-Learning und E-Science 81

<i>Jonas Schulte, Johann Rybka, Ferdinand Ferber, Reinhard Keil</i> KoForum – Kooperative Forschungsumgebung für die organisationsübergreifende wissenschaftliche Laborarbeit	92
---	----

<i>Ulrike Wilkens</i> Zwischen Kompetenzreflexion und Profilpräsentation: Integration von E-Portfolio-Funktionalität in ILIAS	102
---	-----

Digitale Medien und Bildungsqualität in der schulischen, beruflichen und universitären Bildung

Bildungsqualität

<i>Charlotte Zwiauer, Harald Edlinger, Gisela Kriegler-Kastelic, Brigitte Römmer-Nossek, Arthur Mettinger</i> Strukturierte Qualitätsentwicklung mediengestützter Bachelorstudien an einer Großuniversität	115
--	-----

<i>Sandra Schön, Diana Wieden-Bischof, Wolf Hilzensauer</i> Links-up – Lernen 2.0 für eine inklusive Wissensgesellschaft.....	126
--	-----

<i>Christoph Meier, Tobias Jenert, Taiga Brahm</i> QualiAss – ein Werkzeug zur Prozess- und Qualitätsunterstützung für schriftliche Prüfungen an Hochschulen. Nutzungsszenarien – Spezifikation – Einführung.....	136
--	-----

<i>Sandra Hofhues, Kerstin Mayrberger, Tamara Ranner</i> Lehren und Lernen unter vernetzten Bedingungen gestalten: Qualitäts- oder Komplexitätssteigerung?	146
--	-----

<i>Michael Tesar, Kerstin Stöckelmayr, Stefanie Sieber, Robert Pucher</i> Agilität als Chance zum Qualitätsmanagement in modernen Lehr-Lern-Szenarien	157
---	-----

Didaktische Konzepte

<i>Nicolae Nistor, Doris Lipka-Krischke</i> Eine explorative Studie des Umgangs mit kulturellen Artefakten in musikalischen Wissensgemeinschaften	168
---	-----

<i>Felix Kapp, Hermann Körndle</i> Was lerne ich aus einer Lernaufgabe? a) gar nichts, b) Faktenwissen, c) etwas über meine Lernstrategien, d) Antwort b und c sind richtig.....	178
---	-----

<i>Nicolae Nistor, Monika Schustek</i> Wie gut sind die guten alten FAQs? Voraussetzungen der Wissenskommunikation über mediengestützte kulturelle Artefakte in Wissensgemeinschaften	188
<i>Antje Proske, Gregor Damnik, Hermann Körndle</i> Learners-as-Designers: Wissensräume mit kognitiven Werkzeugen aktiv nutzen und konstruieren	198
<i>Hannah Dürnberger, Bettina Reim, Sandra Hofhues</i> Forschendes Lernen: konzeptuelle Grundlagen und Potenziale digitaler Medien	209
<i>Albrecht Fortenbacher, Marcel Dux</i> Mahara und Facebook als Instrumente der Portfolioarbeit und des Self-Assessments	220
<i>Ina Rust, Marc Krüger</i> Der Mehrwert von Vorlesungsaufzeichnungen als Ergänzungsangebot zur Präsenzlehre	229
<i>Marc Egloffstein</i> Offenes Peer Tutoring in der Hochschule. Studentische Betreuungstätigkeiten zwischen institutionellen Rahmenvorgaben und Selbstorganisation.....	240
<i>Johannes Zylka, Wolfgang Müller</i> Fundierung digitaler Medien im formalen Bildungswesen am Beispiel einer Fallstudie zu digitalen Medienkompetenzen	250
 <i>Forschungs- und Bewertungsmethoden</i>	
<i>Saskia Untiet-Kepp, Thomas Bernhardt</i> soLSo selbstorganisiertes Lernen mit Social Software – Entwicklung und Erprobung eines Fragebogeninventars.....	261
<i>Stephanie Schütze, Roland Streule, Damian Läge</i> Warum klassische Evaluation oftmals nicht ausreicht – eine Studie zur Ermittlung der Bedeutsamkeit Mentaler Modelle als Evaluationsmethode	273
<i>Anja Gebhardt, Tobias Jenert</i> Besseres Feedback, mehr Reflexion? – Fertigkeiten und Einstellungen Studierender zum Bloggen in Praxisprojekten.....	284

Praxistransfer: Medien aus der Wissenschaft für Schule und Wirtschaft

Petra Bauer

Vermittlung von Medienkompetenz und medienpädagogischer
Kompetenz in der Lehrerbildung 294

Helge Fischer, Nicole Rose, Thomas Köhler

E-Learning in der postgradualen Weiterbildung an
sächsischen Hochschulen 304

Tamara Ranner, Gabi Reinmann

Videoreflexion und Wissenskoooperation in der Fahrlehrerbildung 314

Elisabeth Katzlinger, Ursula Windischbauer

Online-Moderation: Tutorielle Betreuung in
interregionalen Lerngruppen 325

Poster

Nele Heise

„Alles neu macht das Netz?“ – Ethik der Internetforschung.
Eine qualitativ-heuristische Befragungsstudie 339

Gottfried S. Csanyi

Worin besteht mein Lernergebnis?
Learning-outcomes.net hilft weiter 342

Silke Kirberg

Turnen, Schwimmen, Leichtathletik – Einbindung hochqualitativer
audiovisueller Medien in das Kontakt- und Selbststudium
sportpraktischer Veranstaltungen 345

Gergely Rakoczi, Ilona Herbst

Ein Praxisbericht zur Steigerung der Lehrqualität sowie der
studentischen Kollaboration: Ist Webconferencing das richtige Tool? 349

Nicole Sträßling, Tina Ganster, Nicole Krämer, Sophia Grundnig,

Nils Malzahn, H. Ulrich Hoppe
FoodWeb 2.0. Entwicklung, Erprobung und Evaluation von
Web-2.0-Technologien zur Stärkung von Bildung und Innovation 352

Angela Carell, Alexandra Frerichs, Isabel Schaller

Computerunterstütztes kreatives Problemlösen in Gruppen 355

Ferdal Özcelik, Iris Trojahnner

Mobile Learning für Berufskraftfahrer im Fernverkehr 358

Alexander Sperl

Wissensvermittlung in allen drei Phasen der Lehrerbildung.

Das Virtuelle Zentrum für Lehrerbildung (VZL)..... 361

Jonas Liepmann

Wissensgemeinschaften. *iversity* als Beispiel einer

hochschulübergreifenden Wissens-Community – ein Praxisbericht 363

Negla Osman

Situation and variation of ICT use among Khartoum State

Universities' Staff Members 365

Workshops

Nadine Schaarschmidt, Gisela Schubert, Thomas Köhler, Steffen Krause

Identitätsentwicklung und Berufsorientierung.

Möglichkeiten des Einsatzes von Online-Lernangeboten bei

Jugendlichen mit Migrationshintergrund..... 371

Steffen Albrecht, Claudia Fraas, Michael Gerth, Sabrina Herbst,

Nina Kahnwald, Jürgen Kawalek, Thomas Köhler, Christian Pentzold,

Volker Saupe, Jens Schwendel, Annegret Stark, Anja Weller, Tobias Welz

Web 2.0 in der akademischen Praxis.

Herausforderungen und strategische Optionen 375

Nicolae Nistor, Armin Weinberger

Medienbasierte Wissensgemeinschaften.

Akzeptanz der Bildungstechnologien in kulturellem

und interkulturellem Kontext..... 378

Nicolae Nistor

Wissensgemeinschaften: Von pädagogisch-psychologischen

Theorien und Befunden zur mediendidaktischen Praxis..... 379

Andreas Reinhardt, Konrad Osterwalder, Eva Buff-Keller,

Thomas Piendl, Claudia Schlienger, Ute Woschnack

Alles aus einem Guss!

Organisation der Lehrentwicklung im Wandel..... 380

Die Gutachter und Gutachterinnen 383

Programmkomitee 386

Autorinnen und Autoren 387

Learners-as-Designers: Wissensräume mit kognitiven Werkzeugen aktiv nutzen und konstruieren

Zusammenfassung

Lernangebote von hoher Lernqualität sind dadurch gekennzeichnet, dass sie Lernende dazu anregen, in Wissensräumen vertieftes Wissen zu erwerben und dieses effizient in praktisches Handlungswissen umzusetzen. In diesem Beitrag wird diskutiert, wie der didaktisch-methodische Ansatz Learners-as-Designers genutzt werden kann, um eine solche Lernqualität zu erreichen. Es wird gezeigt, wie Learners-as-Designers unter Nutzung computerbasierter Technologien sowohl in der universitären Lehre als auch in der betrieblichen Weiterbildung umgesetzt werden kann, und mit welchen Effekten, aber auch Herausforderungen eine solche Lehr-Lern-Konzeption verbunden ist.

1 Computerbasierte Technologien zur aktiven Wissenskonstruktion

Menschen erwerben Wissen in Lernangeboten durch Interaktion mit verschiedensten Informationen und Medien. Dabei bestimmt die Art und Weise dieser Interaktion die Lernqualität eines Lernangebots (vgl. Preussler & Baumgartner, 2006), d.h. wie dauerhaft, wie gut vernetzt und wie anwendungsbereit das so erworbene Wissen beim Lernenden vorhanden ist. Eine eher passive Übernahme der Informationen führt zu kurzzeitig verfügbarem, unverbundenem Wissen, das kaum oder nur mühsam in Handeln umgesetzt werden kann. Hochwertiger Wissenserwerb bewirkt dagegen das genaue Gegenteil. Hochwertiger Wissenserwerb findet statt, wenn die Lernenden sich aktiv und konstruktiv mit den Medien und Informationen des Lernangebots auseinandersetzen. Hierzu müssen sie zwischen dem Lerninhalt und ihrem bereits vorhandenen Wissen Verbindungen herstellen (Kintsch, 2009). Zu diesem Zweck können die Lernenden z.B. Zusammenfassungen zu einem Thema erstellen oder Beispiele und Anwendungen entwickeln (vgl. z.B. Grabowski, 2004). Um diese notwendige aktive Beteiligung der Lernenden zu erreichen, muss das Lernangebot entsprechend Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung stellen.

Auf einem Kontinuum von geringer bis vollständiger Lernerkontrolle dieser Interaktionsmöglichkeiten unterscheidet Jonassen (2001) drei Arten von multimedialen Lernangeboten – Lernen von, in und mit computerbasierten Technologien. Beim Lernen *von* computerbasierten Technologien wird die

Aus- und Weiterbildung durch digitale Medien unterstützt, wobei die Lernenden jedoch wenig Eigenkontrolle über den Lernprozess haben. Das Lernen *in* digitalen Medien erfolgt in problem- oder projektbasierten Lernumgebungen wie z.B. multimedialen Simulationen. Hier konstruieren die Lernenden eigene Interpretationen authentischer Situationen. Lernangebot und Lernende sind dabei äquivalent am Lernprozess beteiligt. Beim Lernen *mit* computerbasierten Technologien geht die Kontrolle über den Lernprozess jedoch von den Lernenden aus, indem sie computerbasierte Technologien als kognitive Werkzeuge einsetzen. Kognitive Werkzeuge unterstützen, begleiten und erweitern den Lernprozess. Sie ermöglichen es den Lernenden, eigenständig ihr Wissen in Wissensräumen zu repräsentieren und so gut strukturiertes und nachnutzbares Wissen zu produzieren. Daher stellt das Lernen mit computerbasierten Technologien den besten Weg für eine aktive und konstruktive Auseinandersetzung mit Lerninhalten aus offenen Wissensräumen dar (Jonassen, 2001).

Das grundlegende Prinzip dabei ist, dass die Lernenden selbst tätig sind, d.h., Verknüpfungen zwischen neuen, zu lernenden Informationen und bereits vorhandenem Wissen so weit wie möglich selbständig vornehmen. Eine moderne Aus- und Weiterbildung braucht demnach Lehr-Lern-Konzeptionen, bei denen dieser Prozess gezielt angeregt und unterstützt wird. Hier sind Lehr-Lern-Konzeptionen gefragt, in denen Gelerntes in neuen Situationen erprobt und angewandt wird. Wie das mit der didaktischen Rahmenkonzeption Learners-as-Designers (Jonassen & Reeves, 1996) erreicht werden kann, wird im Folgenden erläutert.

2 Die didaktische Rahmenkonzeption Learners-as-Designers (LaD)

Verschiedene Forscher beobachteten immer wieder, dass die Ersteller multimedialen Materials meist weit mehr hinzulernten als die späteren Nutzer solcher Informationsquellen. Basierend auf dieser Beobachtung wurde die didaktische Rahmenkonzeption Learners-as-Designers (LaD, Jonassen & Reeves, 1996) entwickelt. In dieser projektorientierten Lehr-Lern-Konzeption ist es Aufgabe der Lernenden, selbst digitale Medien zu produzieren. Bei der Anfertigung digitaler Medien verändert sich die Rolle der Lernenden. Sie sind nun nicht mehr eher passive Sammler und Rezipienten von Informationen, sondern gestalten selbst aktiv ein Designprodukt zum Thema des Lernangebots. Solche Designprodukte können z.B. physikalische Objekte wie eine Lunge (Hmelo, Holton, & Kolodner, 2000), aber auch digitale Lehrmedien (Prose & Körndle, 2004) oder ganze webbasierte Lernumgebungen (Lehrer, 1993) sein.

Dieser Gestaltungs- und Produktionsprozess führt dazu, dass die Lernenden einerseits ein vertieftes Wissen über das Thema des Designprodukts erwerben,

andererseits aber auch Fähigkeiten zum effizienten Umgang mit Medien in offenen Wissensräumen oder zur selbständigen Aufbereitung und Darstellung von Informationen erwerben (z.B. Proske & Körndle, 2004; Reimann & Zumbach, 2001). LaD ist bereits seit einigen Jahrzehnten in der praktischen Erprobung. Es wurden z.B. Erfolge in der Ingenieurausbildung (z.B. Gal, 1996) und auch im schulischen Bereich aufgezeigt (z.B. Hmelo et al., 2000). Außerdem wird der Ansatz häufig vor allem wegen seines hohen Motivationspotentials eingesetzt (z.B. Liu & Rutledge, 1997).

2.1 Wie entsteht ein Designprodukt? Ein Prozessmodell

Der zeitliche Ablauf bei der Erstellung des Designprodukts kann allgemein in die Phasen der Planung, Transformation, Evaluation und Überarbeitung unterteilt werden (vgl. auch Lehrer, 1993). Zu Beginn des Designprozesses sind planende Schritte notwendig, wo Ziele abgesteckt und grobe inhaltliche Eckdaten für das Designprodukt festgelegt werden. Anschließend werden relevante Informationen gesucht und aus vorhandenem Material herausgearbeitet. Danach werden diese Informationen in das eigene Designprodukt transformiert: Das Umarbeiten der gesammelten Informationen in ein bis dato fertiges Zwischenprodukt wird vorgenommen. In der Evaluationsphase bewertet der Designer das bis dahin entstandene Zwischenprodukt hinsichtlich der in der Planung festgelegten Ziele. Sollten Unstimmigkeiten festgestellt werden, so wird im vierten Schritt eine Veränderung entweder in einzelnen Teilen oder des gesamten Produkts vorgenommen.

2.2 Welche Fähigkeiten spielen bei Erstellung eines Designprodukts eine Rolle?

Das Anfertigen eines Designprodukts erfordert von den Designern unterschiedlichste Fähigkeiten (z.B. Carver, Lehrer, Connell, & Erickson, 1992). Dazu gehören Projektmanagement-Fähigkeiten, um z.B. während der Planung Teilziele zu setzen oder die Aufgaben und Ressourcen zu verteilen. Weiterhin werden in der Phase der Transformation Fähigkeiten zum Recherchieren sowie zur strukturierten Aufbereitung und Präsentation von Informationen benötigt. Diese helfen den Designern, das Produkt für die Zielgruppe passend zu gestalten. Darüber hinaus sind für die ständige Evaluation des Designprozesses und des Designproduktes Fähigkeiten zur Reflektion unentbehrlich.

Das Anfertigen eines Designprodukts ist also ein sehr komplexer Vorgang. Folgerichtig ist es wenig sinnvoll, Lernende mit diesen vielen Anforderungen allein zu lassen. Das besondere Potential von LaD liegt darin, dass es den

Designprozess in seine Teilaufgaben zerlegt. So können Dozenten die einzelnen Teilaufgaben systematisch unterstützen, so dass Lernende während des Arbeitens gezielt die für den Designprozess notwendigen Fähigkeiten trainieren.

2.3 Wie können kognitive Werkzeuge den Designprozess unterstützen?

Aufgabe computerbasierter Technologien im Sinne kognitiver Werkzeuge ist es nicht, einfach nur die Informationsverarbeitung beim Erstellen eines Designprodukts zu erleichtern. Der Erfolg von LaD hängt maßgeblich davon ab, inwieweit die Nutzung einer computerbasierten Technologie den Lernenden dazu bringt, sich vertieft mit dem Thema des Designprodukts auseinanderzusetzen. Nur so können computerbasierte Technologien auch kognitive Werkzeuge und damit Partner im Lern- und Designprozess sein (Jonassen & Reeves, 1996; Salomon, Perkins, & Globerson, 1991). In dieser Partnerschaft sind die kognitiven Werkzeuge verantwortlich für untergeordnete Aufgaben und Funktionalitäten im Designprozess (z.B. die technische Realisierung des Designprodukts), damit die Lernenden an übergeordneten, inhaltlichen Aufgaben arbeiten können. Weiterhin machen sie z.B. Zwischenstadien und Zwischenprozesse auf dem Weg zur finalen Version des Produkts transparent (Salomon et al., 1991).

3 Learners-as-Designers organisationsübergreifend umsetzen

LaD-Angebote in Verbindung mit computerbasierten Technologien werden oft als Blended-Learning-Arrangements konzipiert. Blended Learning bezeichnet Lehr-Lernkonzepte, die E-Learning-Phasen mit Präsenzphasen didaktisch sinnvoll miteinander kombinieren. Weiterhin werden verschiedene Lehr-Lern-Methoden, Medien sowie lernpsychologische Grundkonzeptionen miteinander kombiniert (vgl. z.B. Sauter, Sauter, & Bender, 2004). Blended-Learning-Konzeptionen gestatten es Dozenten, die Lernenden in den einzelnen Phasen bei der Anfertigung eines Designprodukts individuell zu beraten und zu coachen. Den Lernenden wiederum gestattet solch ein Arrangement, sich sowohl in den Präsenzphasen als auch in den eLearning-Phasen per Computer gegenseitig auszutauschen. Im Folgenden wird exemplarisch erläutert, wie der LaD-Ansatz in der universitären Lehre sowie zur betrieblichen Weiterqualifikation umgesetzt werden kann.

3.1 Learners-as-Designers in der universitären Lehre

Präsenz- und E-Learning-Phasen sollten beim Blended Learning sinnvoll aufeinander abgestimmt sein. Für das hier beschriebene Beispiel aus der universitären Lehre wurden Präsenzphasen zum Training der Designfähigkeiten und zur Qualitätssicherung des Designprodukts mit computerbasierten selbständigen Designfähigkeiten der Studierenden kombiniert. Zentrale Aufgabe für die Studierenden ist es, im Laufe eines Semesters in Teams von jeweils vier Mitgliedern eine multimediale Lernumgebung mit Lehrtexten, interaktiven Lernaufgaben, Folien, Anwendungsbeispielen sowie kommentierten Links zu einem selbst gewählten Thema für eine selbst gewählte Zielgruppe zu erstellen. Durch dieses projektorientierte Vorgehen wird für die Studierenden der Prozess der Entwicklung digitaler Lernmaterialien sichtbar, dokumentiert und im Austausch mit den anderen Studierenden und dem Dozenten reflektiert (Proske & Körndle, 2004).

In der ersten Präsenzphase trainieren die Studierenden die notwendigen verschiedenen computerbasierten Aktivitäten wie z.B. effektive Internet- und Literaturrecherchen oder den Umgang mit Autorenwerkzeugen zur Erstellung der Lernmaterialien bzw. der Lernumgebung. Danach suchen die Teams selbständig Informationen zum selbst gewählten Thema, analysieren diese und entwickeln auf dieser Grundlage ein Grobkonzept für ihre zu erstellende Lernumgebung. Jedes Team organisiert seine Arbeit eigenverantwortlich. In einer weiteren Präsenzphase erarbeiten die Studierenden verschiedene Checklisten mit Kriterien zur Evaluation digitaler Lernmaterialien. Unter Berücksichtigung dieser Kriterien wird ein Feinkonzept für die Lernumgebung entwickelt und umgesetzt. Die in der ersten Präsenzphase kennen gelernten Autorenwerkzeuge unterstützen die Studierenden im Sinne kognitiver Werkzeuge bei der Aufbereitung und Präsentation inhaltlicher Informationen. So erfordern die Autorenwerkzeuge z.B., den Inhalt der Lernumgebung gut zu strukturieren und zu entscheiden, welche zusätzlichen Medien und Materialien an welcher Stelle integriert werden sollten. Darüber hinaus müssen die einzelnen Inhalte und Materialien passgenau zum Vorwissen und den Voraussetzungen für die selbst gewählte Zielgruppe zusammengestellt und aufbereitet werden. Alle Lernumgebungen werden im Seminar präsentiert und anhand der Checklisten aus der zweiten Präsenzphase evaluiert und diskutiert. Anhand der Diskussionsergebnisse überarbeiten die Teams ihre Lernumgebung, bevor sie am Ende des Semesters online verfügbar gemacht wird (Proske & Körndle, 2004).



Abb. 1: Überblick über den Ablauf des LaD-Seminars in der universitären Lehre

An diesen Seminaren nahmen bisher insgesamt 142 Studierende der TU Dresden (75% weiblich, 25% männlich) zwischen dem 2. und 10. Semester teil. Zwei Drittel der Teilnehmer studierte in einem Lehramtsstudiengang, die anderen Teilnehmer befanden sich im Diplomstudiengang Psychologie. Insgesamt entstanden in diesen Seminaren 17 verschiedene Lernumgebungen zu verschiedensten Themen, zwei der Lernumgebungen wurden in mehreren Seminaren überarbeitet.

Jeweils am Ende des Semesters schätzten die Studierenden in einem Fragebogen ihren Wissenserwerb ein. Zwei Drittel der Teilnehmer waren mit ihren Zugewinn an Fachwissen sehr zufrieden. Außerdem gaben 66% der Teilnehmer an, zusätzlich zum Fachwissen auch Fähigkeiten zur Nutzung, Aufbereitung und/oder Beurteilung von Informationen in digitalen Medien erworben zu haben.

In einer experimentellen Untersuchung konnte darüber hinaus gezeigt werden, dass sich eine LaD-Aufgabe (Lernen *mit* computerbasierter Technologie) positiv auf den Wissenserwerb auswirkt. Dazu wurde die Bearbeitung der LaD-Aufgabe mit dem Arbeiten in einer vorstrukturierten, computerbasierten Lernumgebung (Lernen *von* computerbasierter Technologie, vgl. Jonassen, 2001) verglichen (vgl. Damnik, 2010).

- In einem Nachtest wurden bei Aufgaben, die jeweils Fakten des Lernstoffes abfragten, keine Unterschiede zwischen den Gruppen gefunden.
- Die LaD-Gruppe löste im Nachtest signifikant mehr Anwendungs- und Transferaufgaben als die Vergleichsgruppe, konnte ihr neu erworbenes Wissen also besser auf andere Situationen anzuwenden.

- Das Bearbeiten der LaD-Aufgabe war für die Lernenden nicht zeitaufwändiger als für die Vergleichsgruppe. Die LaD-Gruppe verbrachte ebenso viel Zeit wie die Vergleichsgruppe mit den zur Verfügung gestellten Lerninhalten und benötigte nur eine relativ kurze Schulung im Umgang mit dem Konstruktionswerkzeug (vgl. Damnik, 2010).

Diese Ergebnisse bestätigen bisherige Forschungsergebnisse, dass Lernenden durch die Erstellung eigener Designprodukte für eine reale Zielgruppe, d.h. durch Lernen *mit* computerbasierten Technologien ein vertieftes und verständnisorientiertes Lernen ermöglicht wird und darüber hinaus die Entwicklung von Fähigkeiten zur Nutzung, Aufbereitung und Präsentation von Wissen unterstützt (z.B. Liu, 2003; Reimann & Zumbach, 2001).

3.2 Learners-as-Designers zur betrieblichen Weiterqualifikation

In Unternehmen erlangt die innerbetriebliche Qualifizierung einen immer größeren Stellenwert. Dies setzt informelle Lern- und Arbeitsformen voraus, in denen Firmenmitarbeiter ihr implizites Wissen in einem Prozess der Kooperation und Kommunikation austauschen. Damit stehen akademische Fachkräfte vor neuen Aufgaben. Sie sind nicht mehr nur dafür verantwortlich, ihre Expertise aktiv und konstruktiv bei ihren Arbeitsaufgaben zum Nutzen des Unternehmens einzubringen, sondern müssen diese auch anderen Firmenmitarbeitern arbeitsplatznah weitervermitteln. In solchen informellen Lernformen (z.B. Informationsveranstaltungen, Job Rotation, Einarbeitung neuer Mitarbeiter, vgl. z.B. Dohmen, 2001) stellen sie ihr Wissen in Mikro-Lernprozessen für andere Firmenmitarbeiter flexibel bereit, wenn es benötigt wird.

In dem vom Europäischen Sozialfonds (ESF) und dem Freistaat Sachsen geförderten Projekt „Gestaltung arbeitsplatznaher Qualifizierung und Wissensaustausch“ (AQUWA) wird momentan ein postgraduales Bildungsangebot entwickelt, das akademische Fachkräfte in die Lage versetzt, selbst informelle Lernanlässe und Mikrolernprozesse vorzubereiten, zu initiieren und durchzuführen. Das Bildungsangebot dauert insgesamt 12 Wochen und kombiniert als Blended Learning-Arrangement Online-Präsenzveranstaltungen und Online-Selbstlernphasen.

In den ersten drei Modulen des Bildungsangebots werden den Teilnehmenden Grundlagen zur Aufbereitung, Nutzung und Kommunikation von Wissen vermittelt. Dabei steht in jeder Woche ein anderes Thema im Vordergrund, das bei der Gestaltung von informellen Lerngelegenheiten eine Rolle spielt. Auf einer Lernplattform werden Informationen, Aufgaben und Hilfsmittel zur Verfügung gestellt, mit denen dieses Thema im Unternehmen bewältigt werden kann. Während der Online-Selbstlernphasen erarbeiten sich die

Teilnehmer diese Inhalte selbständig zur Vorbereitung der wöchentlichen Online-Präsenzveranstaltung im virtuellen Klassenzimmer. Hier werden die selbständig erarbeiteten Inhalte vertieft, mit den Inhalten der anderen Wochen verknüpft und mit den anderen Teilnehmenden diskutiert sowie auf typische Arbeitssituationen angewandt.

Die Basis für ein effektives Arbeiten während des Bildungsangebots ist ein fundiertes Verständnis, was informelles Lernen ist und welche Formen es annimmt. Um dieses vertiefte Verständnis zu garantieren, wird das Thema „Grundlagen informellen Lernens“ mit einer LaD-Lehr-Lern-Konzeption vermittelt. Es ist Aufgabe der Teilnehmenden, für andere potentielle Teilnehmer des Bildungsangebots gemeinsam ein digitales Lernangebot zu erstellen, in dem Definition, Arten, Erscheinungsformen und Hilfsmittel beim informellen Lernen erläutert werden.

Hierzu werden die Teilnehmer zunächst in die Hintergründe informellen Lernens eingeführt, in die Technik eingewiesen (z.B. Wie nutze ich ein Autorenwerkzeug?) sowie Zielvorstellungen entwickelt (z.B. Was ist das Ziel der digitalen Lernmedien? Wer ist die Zielgruppe? Wer übernimmt welche Aufgabe? etc.) Im Anschluss bereiten die Teilnehmer in einer Selbstlernphase anhand von vorbereitetem Informationsmaterial und Arbeitsblättern ihr digitales Lernmedium vor und präsentieren sowie reflektieren es während der Präsenzphase mit den anderen Teilnehmenden und den Dozenten. Nach einer Überarbeitung anhand der Diskussionsergebnisse aus der Online-Präsenzphase werden zum Abschluss alle Teile des digitalen Lernangebots zusammengefügt und online verfügbar gemacht.

Aus diesem Projekt liegen noch keine Evaluationsdaten vor. Auf Grundlage der empirischen Erkenntnisse, welche Effekte mit LaD-Konzeptionen erzielt werden können (z.B. Damnik, 2010; Reimann & Zumbach, 2001), ist jedoch davon auszugehen, dass durch die LaD-Aufgabe ein vertieftes Verständnis für das Thema informelles Lernen erzielt werden kann, das durch ein traditionelles Vorgehen nur schwer zu erreichen wäre. Auf diesem vertieften Verständnis von informellem Lernen kann dann in den anderen Modulen aufgebaut werden.

4 Fazit

Hohe Lernqualität bedeutet nicht zuletzt, Menschen durch ein Lernangebot zu einer aktiven und konstruktiven Auseinandersetzung mit Informationen und Medien in offenen Wissensräumen anzuregen. Die systematische Anregung und Unterstützung einer solchen Auseinandersetzung mit Informationen stellt jedoch große Herausforderungen an die Aus- und Weiterbildung. In diesem Beitrag wurde gezeigt, dass mit Aus- und Weiterbildungskonzeptionen auf Basis von

LaD ein Mehrwert erreicht wird. In LaD-Konzeptionen verändern sich die traditionellen Rollen sowohl der Lernenden als auch der Dozenten. Lernende können nicht mehr nur als Rezipient didaktisch aufbereiteten Wissens agieren, Dozenten müssen die Rolle eines Trainers, Beraters und Moderators einnehmen, in der sie die Lernenden in den verschiedenen Phasen des Designprozesses individuell unterstützen und ihnen Ressourcen zur Verfügung stellen (vgl. auch Mandl & Reinmann-Rothmeier, 1998). Diese veränderten Rollen sind eine wichtige Voraussetzung, um ein Wissen zu erwerben, dass nicht träge ist (Bransford, Franks, Vye, & Sherwood, 1989), sondern in Anwendungssituationen effizient eingesetzt werden kann.

Weiterhin wird durch LaD-Konzeptionen nicht nur ein vertiefter, anwendungsorientierter Erwerb von Fachwissen erzielt, sondern auch praktisches Handlungswissen zur strukturierten Aufbereitung und Präsentation von Informationen in Medien vermittelt (Proske & Körndle, 2004; Reimann & Zumbach, 2001). Dieses Handlungswissen kann dann in anderen Situationen oder im Beruf gewinnbringend eingesetzt werden. Außerdem werden die Lernenden durch das kontinuierliche Evaluieren und Reflektieren des Designprozesses sowie des Designproduktes in die Lage versetzt, metakognitive Strategien weiterzuentwickeln und ihr eigenes Lernen und Arbeiten besser einzuschätzen und zu überwachen. Darüber hinaus entstehen als Ergebnis von LaD qualitätsgesicherte digitale Designprodukte, deren Nachnutzung in offenen Wissensräumen zu unterschiedlichsten Zwecken wie z.B. als Lehr-Lern-Materialien für weitere Studierende oder auch in informellen Lerngelegenheiten möglich ist. Außerdem können LaD-Konzeptionen organisationsübergreifend in der universitären Lehre, in der betrieblichen Weiterqualifikation, aber auch in Schulen eingesetzt werden.

Wird LaD als ein Blended Learning Arrangement gestaltet, werden Dozenten in die Lage versetzt, sowohl die einzelnen computergestützten Aktivitäten als auch die inhaltliche Arbeit der Lernenden individuell zu unterstützen (Reimann & Zumbach, 2001). Um die Bewältigung der Anforderungen, die mit der Aufbereitung, Nutzung und Kommunikation von Wissen einhergehen, zu gewährleisten, sollten computerbasierte Technologien wie z.B. Autorenwerkzeuge als kognitive Werkzeuge gezielt eingesetzt werden, um ein Lernen *mit* computerbasierten Technologien zu ermöglichen, statt nur ein Lernen *von* digitalen Medien (Jonassen, 2001; Jonassen & Reeves, 1996). Dies betrifft z.B. die beträchtliche Breite von Darstellungsformen zur Informationspräsentation in offenen Wissensräumen. Insbesondere bieten kognitive Werkzeuge aber ausgezeichnete Möglichkeiten der Prozessbegleitung, z.B. durch Dokumentation der Projektfortschritte bei der Erstellung eines Designprodukts. Nur durch einen sinnvollen Einsatz der Möglichkeiten computerbasierter Technologien kann aber jene inhaltliche vertiefte Verarbeitung von Informationen erzielt werden, die entscheidend für die Ausschöpfung des Potentials eines Lernens *mit* computerbasierten Technologien ist.

Literatur

- Bransford, J. D., Franks, J. J., Vye, N. J. & Sherwood, R. D. (1989). New approaches to instruction: Because wisdom can't be told. In S. Vosniadou & A. Ortony (Eds.), *Similarity and analogical reasoning*. (pp. 470-497). New York: Cambridge University Press.
- Carver, S. M., Lehrer, R., Connell, T. & Erickson, J. (1992). Learning by hypermedia design: Issues of assessment and implementation. *Educational Psychologist*, 27(3), 385-404.
- Damnik, G. (2010). *Der Einfluss einer Learners-as-Designers-Aufgabe auf den Wissenserwerb*. Unveröffentlichte Diplomarbeit, Technische Universität Dresden.
- Dohmen, G. (2001). *Das informelle Lernen – Die internationale Erschließung einer bisher vernachlässigten Grundform menschlichen Lernens für das lebenslange Lernen aller*. Verfügbar unter http://www.bmbf.de/pub/das_informelle_lernen.pdf [14.07.2010].
- Gal, S. (1996). Footholds for design. In T. Winogard (Ed.), *Bringing design to software* (pp. 215-227). New York: ACM Press.
- Grabowski, B. L. (2004). Generative learning contributions to the design of instruction and learning. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (2nd ed., pp. 719-743). Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Hmelo, C. E., Holton, D. L. & Kolodner, J. L. (2000). Designing to learn about complex systems. *Journal of the Learning Sciences*, 9(3), 247-298.
- Jonassen, D. H. (2001). Learning from, in, and with multimedia: An ecological psychology perspective. In S. Dijkstra, D. Jonassen & D. Sembill (Eds.), *Multimedia learning: Results and perspectives* (pp. 41-67). Frankfurt/Main: Peter Lang.
- Jonassen, D. H. & Reeves, T. C. (1996). Learning with technology: Using computers as cognitive tools. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 693-719). New York: Macmillan.
- Kintsch, W. (2009). Learning and constructivism. In S. Tobias & T. M. Duffy (Eds.), *Constructivist instruction: Success or failure?* (pp. 223-241). New York: Routledge/Taylor & Francis Group.
- Lehrer, R. (1993). Authors of knowledge: Patterns of hypermedia design. In S. P. Lajoie & S. J. Derry (Eds.), *Computers as cognitive tools*. (pp. 197-227). Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Liu, M. (2003). Enhancing learners' cognitive skills through multimedia design. *Interactive Learning Environments*, 11(1), 23-39.
- Liu, M. & Rutledge, K. (1997). The effect of a 'learner as multimedia designer' environment on at-risk high school students' motivation and learning of design knowledge. *Journal of Educational Computing Research*, 16(2), 145-177.
- Mandl, H. & Reinmann-Rothmeier, G. (1998). Auf dem Weg zu einer neuen Kultur des Lehrens und Lernens. In G. Dörr & K. L. Jüngst (Hrsg.), *Lernen mit Medien* (S. 193-205). Weinheim: Juventa.
- Preussler, A. & Baumgartner, P. (2006). Qualitätssicherung in mediengestützten Lernprozessen – zur Messproblematik von theoretischen Konstrukten. In A. Sindler, C. Bremer, U. Dittler, P. Hennecke, C. Sengstag & J. Wedekind (Hrsg.), *Qualitätssicherung im E-Learning* (S. 73-85). Münster: Waxmann.

- Proske, A. & Körndle, H. (2004). The impact of a hybrid learning initiative in university instruction. In K. Tochtermann & H. Maurer (Eds.), *Proceedings of I-KNOW '04: 4th International Conference on Knowledge Management* (pp. 576-583). Graz: Springer.
- Reimann, P. & Zumbach, J. (2001). Design, Diskurs und Reflexion als zentrale Elemente virtueller Seminare. In F. W. Hesse & H. F. Friedrich (Hrsg.), *Partizipation und Interaktion im virtuellen Seminar* (S. 135-163). München: Waxmann.
- Salomon, G., Perkins, D. N. & Globerson, T. (1991). Partners in cognition: Extending human intelligence with intelligent technologies. *Educational Researcher*, 20(3), 2-9.
- Sauter, A. M., Sauter, W. & Bender, H. (2004). *Blended Learning – Effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining* (2. Aufl.). Unterschleißheim/München: Luchterhand.